

DAVE

2024 부산모카 플랫폼_
미안해요 테이브
유감이지만 난 그럴 수 없어요

2024. 11. 30. ~ 2025. 4. 13

2024 BusanMoCA
Platform_ I'm sorry **Dave**
I'm afraid I can't do that

gallery 2·3

exh.info



2024 부산모카 플랫폼_ 미안해요 데이브 유감이지만 난 그럴 수 없어요

부산현대미술관이 2023년부터 실시한 연례전 『부산모카 플랫폼』은 지구적 대전환기에 다가온 미래사회로 이어지는 환경과 생태에 대한 끊임없는 사회적 고민과 성찰을 공유하는 전시이다. 서로 다른 분야의 창작자와 연구자, 기술자 등 융합되고 확장하는 진화된 협업의 과정을 거쳐, 인간과 자연, 환경과 기술의 '새로운 합의'를 위한 긴 여정의 시작으로 연결된다.

'자연과 인간'의 원초적 관계성을 사유했던 2023년 첫 전시 『2023 부산모카 플랫폼_ 재료 모으기』에 이어, 『2024 부산모카 플랫폼_ 미안해요 데이브 유감이지만 난 그럴 수 없어요』는 디지털 지능화 기술 융합 세상 그리고 사람과 환경의 실체적 연결과 교감이라는 미래 환경의 지속 가능성에 대한 이야기로 여정을 확장하며, 인터랙티브 미디어아트, 크립토 아트, 인공지능, 데이터 조각, 게임, 영상 등 새로운 기술 융합형 뉴미디어아트 작품들을 중심으로 기존 공모와 국내외 작가들의 초청 방식을 결합한다.

증강 인류 시대에 우리는 '현실'에 대한 물리적 지각과 감정적 경계가 새롭게 정의되고 있음을 목격한다. 인공지능의 기계적 예측성과 인간의 감수성이 창조적으로 공존하고 융합함으로써, 『부산모카 플랫폼』의 '환경과 생태'라는 대주제를 확장하며 새로운 연결과 교감의 경험을 제시한다. '거대한 재편'(The Great Reset)의 시대 속에서 초시공적 네트워크가 연결되고 진화함에 따라, 전시는 이러한 예측할 수 없는 '새로운 연결과 교감'이 인간 관계성에 미치는 사회적 의미에 주목한다. 전시 현장에서 실시간으로 반응하는 생동감 있는 체험을 통해, 우리가 물리적으로 감각하는 '현실'이 어디까지 사실로 인식될 수

있는지, 그리고 그 현실에서의 교감이 물리적 경계 안에서 어떻게 이해될 수 있는지에 대해 흥미로운 탐구를 제안한다. 진화하는 과학 기술과 인간 문명의 '새로운 공존'은 알고리즘으로 시뮬레이션되는 인공적 관계망으로 확장될 수 있으며, 또한 인간 관계성의 본래 의미와 가치를 되돌아보는 새로운 시작이 될 수도 있음을 강조한다.

1968년 스텐리 큐브릭(1928~1999)이 감독한 SF 영화 『2001: 스페이스 오디세이』(2001: A Space Odyssey)에서 주인공 데이비드와 우주선의 인공지능 HAL 간의 극단적 대립의 순간, 마치 아득하고 고요한 암흑의 우주 공간과 같은 섬뜩하고 서늘한 HAL의 대답은 진화하는 인류 과학 문명과 환경의 어두운一面을 매우 적나라하고 간단명료하게 보여준다.

"미안해요, 데이브. 유감이지만 난 그럴 수 없어요."

전시 주제는 이 한 줄로 상징된다. 전시 제목에서도 볼 수 있듯이, '데이브(Dave)'라는 단어의 '취소선' 표식은 '데이브'와 같이 특정될 수 있는 어느 한 개인이 아닌, 누구라도 '데이브'가 될 수 있음을 의미하는 '개념 중심 크리에이티브(Conceptual-driven creative)'로 디자인되었으며, 이는 전시 전체를 관통하며 통일된 내러티브를 이끄는 가장 핵심적이고 강력한 메시지가 된다.

결국 전시는 예술의 창조적 의지가 진화하는 디지털 환경과 어떻게 대립 혹은 융합하는가에 대한 체화된 상호작용을 제시하며, 디지털 지능화 기술 융합 시대에서 인간 본연의 사회적 순응과 그 이면에 숨겨진 갈등에 대한 깊이 있는 탐구로 이어진다.

하상민

부산현대미술관 학예연구사

2024 BusanMoCA Platform_

I'm sorry ~~Dave~~ I'm afraid I can't do that

"BusanMoCA Platform", an annual exhibition initiated by the Busan Museum of Contemporary Art in 2023, is dedicated to sharing ongoing social reflections and concerns about the environment and ecosystems in the context of global transformation. This exploration connects to the evolution of collaborative processes among creators, researchers, and technologists across various fields. It aims to establish a 'new consensus' among humanity, nature, the environment, and technology.

Building on the 2023 inaugural exhibition, *2023 BusanMoCA Platform_ Ingredients Mining*, which explored the primal relationship between 'nature and humanity,' the 2024 exhibition, *2024 BusanMoCA Platform_ I'm sorry ~~Dave~~ I'm afraid I can't do that*, extends this journey to address the sustainability of future environments. It explores the convergence of digital intelligence technologies and the tangible connections and interactions between people and their environment. Featuring new media art centered around interactive media, crypto art, artificial intelligence, data sculpture, gaming, and video, this exhibition integrates both open calls and invitations to domestic and international artists. It delves into the emotional resonance of the augmented human era, the perception of 'actual reality,' and the creative coexistence and fusion of machine predictability with human sensitivity, thereby expanding the primary theme of 'environment and ecology' and offering new forms of interaction and experience.

In the age of augmented humanity, we are redefined in our physical perception and emotional boundaries of 'reality.' The creative coexistence and fusion of artificial intelligence's mechanical predictability with human sensitivity expand the overarching theme of 'environment and ecology' in the *BusanMoCA Platform*, presenting new experiences of connection and empathy.

In this era of 'The Great Reset,' characterized by a hyper-connected and evolving network, the exhibition emphasizes the social significance of these unpredictable 'new connections and empathy' on human relationships. Through dynamic, real-time experiences at the exhibition site, we invite intriguing inquiries into how we define the 'reality' we physically sense, questioning what can be recognized as factual. It also explores whether the forms and meanings of empathy within that reality can be understood within physical boundaries.

The evolving relationship between scientific advancements and human civilization highlights a 'new coexistence' that can expand into artificial networks simulated by algorithms, while also serving as a new beginning to reflect on the intrinsic meanings and values of human connections.

In Stanley Kubrick's 1968 sci-fi film *2001: A Space Odyssey*, the chilling and unflinchingly clear response of the AI HAL during the intense standoff with the protagonist Dave starkly reveals the dark side of advancing human technology and its environment, evoking the vast and silent void of outer space.

"I'm sorry, Dave. I'm afraid I can't do that."

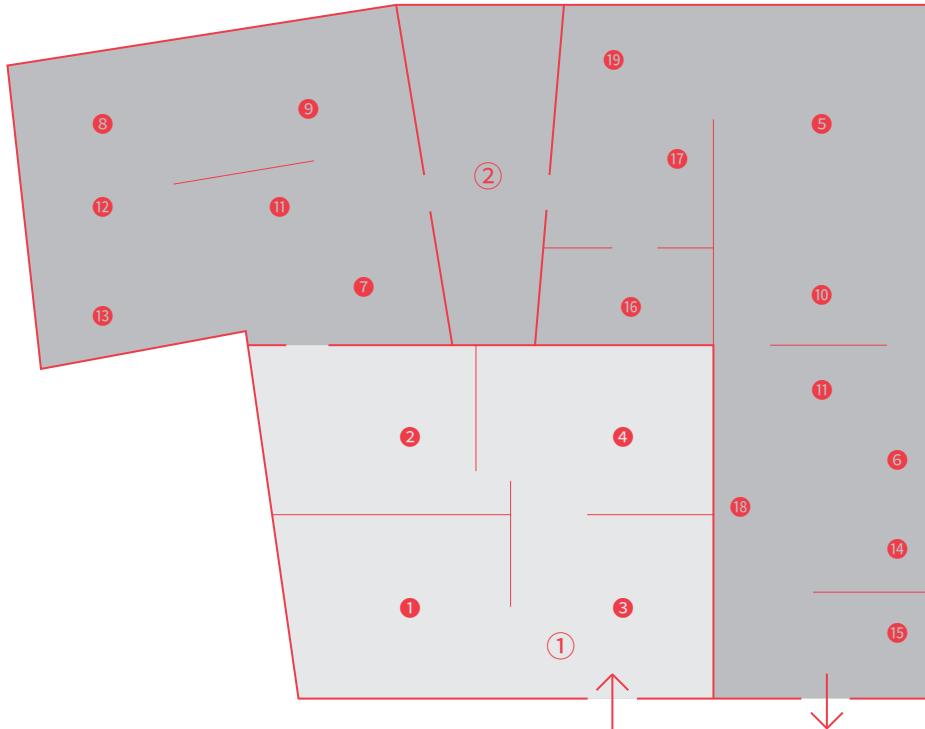
The theme of this exhibition can be symbolized by this single line. As seen in the exhibition title, the 'strikethrough' on the name 'Dave' is designed as a conceptual-driven creative element, indicating that anyone can be 'Dave,' rather than referring to a specific individual. This design represents the most central and powerful message that drives a unified narrative throughout the entire exhibition.

Ultimately, the exhibition presents an embodied interaction that examines how the creative intent of art confronts and integrates with the evolving digital landscape. It leads to a profound exploration of inherent societal conformity and the underlying conflicts that emerge in the era of digital intelligence and technological convergence.

Ha Sang-Min
Curator
Busan Museum of Contemporary Art

MAP

부산현대미술관 전시실 2,3
Busan Museum of Contemporary Art Gallery 2,3



①

- ① 서소 Seoso
- ② 예술 감각 혁신 공장 Artistic Sense Innovation Factory
- ③ 초원지 건축사무소 ChoWonji Architectural Office
- ④ 판테온의 사도들 Apostles of the Pantheon

②

- ⑤ 목진요 Mok Jinyo
- ⑥ 양숙현 Yang Sookyun
- ⑦ 타카 TAKA
- ⑧ 조영각 Cho Youngkak
- ⑨ 이승현 Lee Seunghyun
- ⑩ 마리오 클링게만 Mario Klingemann
- ⑪ 유니버셜 에브리씽 Universal Everything
- ⑫ 조현서 Cho Hyunseo
- ⑬ 한윤정 Han Yoon Chung
- ⑭ 옥승철 OK Seungcheol
- ⑮ 패트릭 트레셋 Patrick Tresset
- ⑯ 빌 비올라 Bill Viola
- ⑰ 블라스트 씨어리 Blast Theory
- ⑱ 디케이 권 Deekay Kwon
- ⑲ 게빈 샤피로 Gavin Shapiro

①

2024 부산모카 플랫폼 공모전 선정팀 섹션
2024 BusanMoCA Platform Open Call Selected Finalists Section

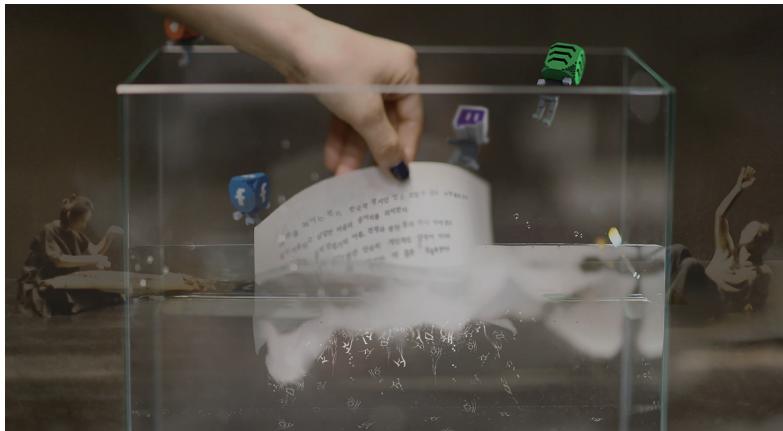
②

2024 부산모카 플랫폼 초청작 섹션
2024 BusanMoCA Platform Featured Artists Section

노현지 Roh Hyun Ji
김영란 Kim Young Ran
권민아 Kwon Mina
이민희 Lee Min Hee
이슬기 Lee Seul Gi
조현재 Jo Hyun Jae
허준 Her Joon

서소팀의 프로젝트 주제는 '다매체 시대에서 한의 응어리 녹이기'이다. 우리 안에 엉켜있는 마음들에는 진정한 위로가 필요하지만, 설불리 다가가면 오히려 더 큰 상처를 낼 수도 있다. 천천히 부드럽게 꺼내어 공감하고 위로해 줄 수 있는 경험을 만들어 내는 것이 예술의 역할이라고 여긴다. 감정은 인류 모두가 공감할 수 있는 본연의 어려움이다. '임금님 귀는 당나귀 귀'를 외칠 수 있는 갈대숲이 인간 소통의 비무장 지대처럼 존재해야 한다. 우리를 넉넉히 들어주고 외침을 안아줄 그런 위로가 있다면, 그 자체로 큰 응어리를 녹일 수 있을 것이다.

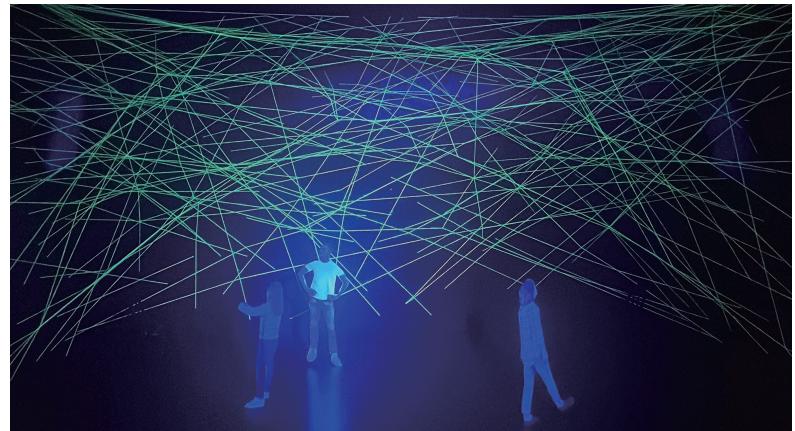
The theme of the Seoso Team's project is 'Melting Emotional Burdens in the Age of Multimedia.' The emotions tangled within us need genuine comfort, yet approaching them hastily might cause even greater pain. We believe that the role of art is to create experiences that gently and slowly bring these emotions to light, offering empathy and solace. Emotions are fundamental challenges that everyone can relate to. Just as the reeds in the fable "The King's Ears Are Donkey Ears" provide a safe space for unguarded communication, there should be a space where we can be heard and embraced without reservation. If such a comforting presence exists, it can indeed help melt away significant emotional burdens.



프로젝트 (해심서(解心書)_전하지 못했던 말들), 서소팀, 2024. 부산현대미술관 지원 제작.
Project A Heart-melting Letter_Words That Have Not Been Told, Seoso Team, 2024.
Commissioned by Busan MoCA.

정해인 Jeong Hae In
최은영 Choi Eunyoung
김지환 Kim Jee Hwan

프로젝트 (하지만 데이브, 이 길이 정답이에요)는 양자역학 기반의 우주론 중 다세계 해석을 기반하고 있다. 인류가 태초부터 자신이 존재하는 세계를 이해하기 위해 끊임없이 노력해 왔음에도 불구하고 쪼개지고 중첩된 다중 세계와 차원의 괴리 속에서는 이 모든 것을 이해하기란 불가능하다. 인류가 속하지 못한 우리보다 상위 차원에 존재하는 타세계를 볼 수 없다는 한계가 존재하기 때문이다. 그렇다면 디지털 세계에 존재하는 AI의 실체에 대해서는 명확한 확신을 할 수 있을까? AI의 실체가 바로 고차원적 세계로부터의 존재라고 믿는 순간 이어지는 의심과 질문들을 공감각적 접점을 시도하며 찾아간다.



프로젝트 (하지만 데이브, 이 길이 정답이에요), 예술 감각 혁신 공장 팀, 2024. 부산현대미술관 지원 제작.
Project But Dave, This Is the Right Path, Artistic Sense Innovation Factory Team, 2024.
Commissioned by Busan MoCA.

이지원 Lee Jiwon

김현지 Kim Hyunji

김휴초 Kim Hyucho

초원지 건축사무소는 미디어 아티스트, 영상 디자이너, 전시 디자이너가 모여 결성된 아티스트 그룹이자 가상의 건축 및 인테리어 회사로 예술과 기술 사이의 희색 요소들을 활용하여 기존의 공간을 새로이 발견하고 변화시킨다. 초원지 건축사무소는 이를 '어쿠스틱 리모델링'이라 부르며 이를 통해 소리로 바라보는 새로운 공간을 선보인다.

ChoWonji Architectural Office is an art collective and a conceptual architecture and interior design firm composed of media artists, video designers, and exhibition designers. By leveraging the gray areas between art and technology, the firm seeks to rediscover and transform existing spaces. They refer to this approach as 'acoustic remodeling,' through which they introduce a novel perspective on space, viewed through the lens of sound.



프로젝트 (어쿠스틱 리모델링), 초원지 건축사무소 팀, 2024. 부산현대미술관 지원 제작.

Project Acoustic Remodeling, ChoWonji Architectural Office Team, 2024. Commissioned by Busan MoCA.

이현민 Lee Hyunmin

이병엽

Lee Byungyeob

박찬주 Park Chanjoo

심명규

Shim Myungkyu

〈0과 1의 판테온〉 프로젝트는 팀원 중 경제학자인 심명규의 흥미로운 한 가설로부터 시작되었다. 근미래에는 고도의 AI(인공지능) 발달로 여러 직업들이 인간 대신 다른 기계 공학적 존재들로 대체될 것이며, 그에 따라 또 다른 경험 데이터 수집을 위한 새로운 직업군도 생성될 것이다. 그에 따라 경제적 흐름과 부의 가치 순환도 새로운 변곡점을 맞이할 것이라는 가설을 바탕으로, 판테온의 사도들은 그 가설 속 시대에 나타날 사회환경에 맞는 새로운 종교를 오픈 소스 AI의 힘을 빌려 탄생시킨다.

Pantheon of 0 and 1 project originated from an intriguing hypothesis proposed by Shim Myungkyu, an economist on the team. He suggests that in the near future, advanced AI technology will replace many professions currently held by humans with machine-based entities, leading to the creation of new job categories focused on collecting novel experience data. This shift will also introduce new inflection points in economic flows and the circulation of wealth. Based on this hypothesis, we aim to develop a new religion suited to the social environment of this hypothetical future, leveraging the power of open-source AI.



프로젝트 (0과 1의 판테온), 판테온의 사도들 팀, 2024. 부산현대미술관 지원 제작.

Project The Pantheon of 0 and 1, Apostles of the Pantheon Team, 2024. Commissioned by Busan MoCA.

목진요

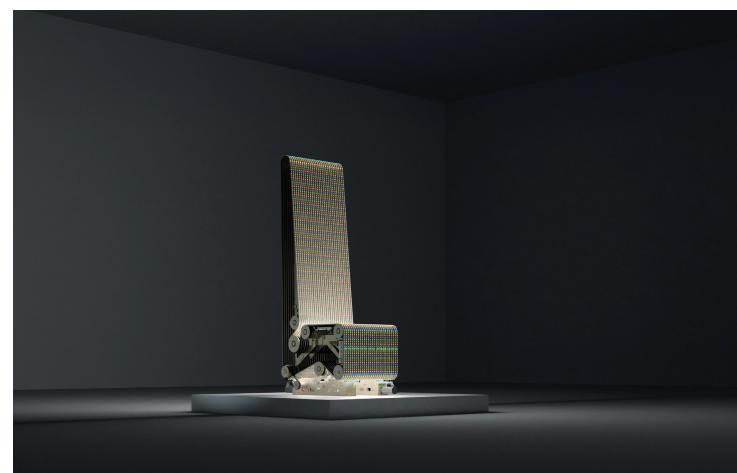
Mok Jinyo

(b.1969)

한국

Republic of Korea

목진요는 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica), 휘트니미술관, 뉴욕 첼시미술관, 더 크리에이터스 프로젝트(The Creators Project), 대만 현대미술관, 모스크바 현대미술관, 국립현대미술관 등 국내외 다수의 전시에 참여한 한국의 대표적 미디어아트 작가다. 작품 <왕좌>(2024)는 2년여에 걸쳐 수십 차례의 반복적인 실험 과정을 통해 완성되었다. 매우 복잡한 메커니즘으로 작동하는 이 작품은 우리 사회의 계급구조를 마치 풍경처럼 오랫동안 바라보고 무심하게 그려낸 사생화에 가깝다. 함께 전시에 참여하는 작품 <양단의 별>(2022)은 가까워질 수 있으나 부딪히지 않는 규칙을 갖고 있다. 공간 전체를 진동하여 공명케 하는 두 줄의 현과 같았다.



목진요, <왕좌>, 2024. 부산현대미술관 지원 제작.

Mok Jinyo, *Throne*, 2024. Commissioned by Busan MoCA.

양숙현

Yang Sookyun

(b.1982)

한국

Republic of Korea

양숙현은 기술 환경 안에서의 감각과 경험, 데이터와 물질의 상호 작용, 기술적 오류의 창의적 활용 등을 주제로 작업한다. 그녀는 이러한 접근을 통해 기술, 인간, 환경의 복잡한 관계를 생태계적 관점에서 조명하며, 이들 요소 간의 상호 작용과 그로 인한 시스템의 변화에 주목한다. 이번 참여 작품 <OOX 2.0 (object oriented X 2.0)>(2024)를 통해 글로벌 기업과 자본에 의해 구축되는 거대 언어 모델 내에서 필연적으로 누락되거나 파편적으로 수용되는 동양의 세계관을 가져와 인간을 다시 지구 내 물질 존재이자 거주자로 위치시키고자 동시대 기술 일반이 만들어내는 데이터가 생성해낸 합성의 감각을 사변적 물질로 정의하고 인공지능을 통해 가속되지 못하는 인간(Human)과 물질(Matter) 그리고 세계(Cosmos)에 대한 새로운 세계관을 촉구한다.



TAKA는 고휘, 조예지, 조현서 3명의 작가로 결성된 콜렉티브이다. 비물질과 물질, 인간과 비인간, 장르간의 융합 등 서로 다른 것들이 교차하는 지점에 생기는 중간 지점의 가능성을 시스템, 스크린, 오브제등의 매체를 통해 직관적인 감각으로 표현한다. <SUPERSOLID>(2024)는 물질의 고전적 상태를 벗어나 그 경계를 허물고, 스크린을 통한 비물질에서의 물질성에 대한 새로운 탐구를 주제로 삼는 작품이다. 보이지 않지만, 분명히 실재하는 존재를 물리적으로 감각될 수 있는 형태로 드러낸다.



TAKA is a collective formed by artists Kohui, Cho Yeji, and Cho Hyunseo. They explore the potential of the intermediate points where different elements intersect—such as immaterial versus material, human versus non-human, and genre fusion—expressing these intersections through intuitive sensations using media such as systems, screens, and objects. *SUPERSOLID* (2024) is a work that transcends the classical state of matter, breaking its boundaries to explore new aspects of materiality within the immaterial realm of screens. It reveals what is not visible but undeniably real in a form that can be physically sensed.

조영각은 현대 사회의 복잡다단한 층위를 관통하는 예술적 비전을 제시한다. 그의 작업은 자연, 기술, 가상, 물리적 환경이 교차하는 복잡계 시스템을 탐구하며, 이로부터 발생하는 다양한 기술-사회-문화적 이슈를 포착하여, 재-시스템화하여 구성한다. 그의 예술 세계는 인간과 기계, 사물과 사회 등 다양한 주체 간의 관계를 심도 있게 탐색한다. 특히 기술, 사회, 문화의 접점인 인터페이스에 주목하여, 이를 다양한 매체와 첨단 기술을 통해 적극적으로 재해석한다.



조영각, <정직원>, 2024. 작가 제공.
Cho Youngkak, *Full-time Employee*, 2024. Courtesy of the artist.

이승현

Lee Seunghyun

(b.1998)

한국

Republic of Korea

이승현은 과학 기술의 발전이 인간의 내면에 끼치는 영향을 중심으로, 인간과 디지털 존재 사이에서 생길 수 있는 사건과 관계를 탐구하는 미디어 아티스트이다. 특히 현시대의 디지털 기술들을 더 이상 단순한 도구가 아니라, 우리와 함께 진화하는 유기체적 존재로 받아들인다. 그리고 이 존재들로 이루어진 디지털 영역이자 생태계의 모습을 상상한다. 디지털 생태계에서 작가는 본인만의 상상 속 존재인 디지털 생명체를 창조하고, 이들을 매개로 인간 세상의 이야기를 담아낸다.



Lee Seunghyun is a media artist who explores the impact of technological advancements on the human psyche and investigates the events and relationships that can arise between humans and digital entities. He views contemporary digital technologies not merely as tools but as organic entities that evolve alongside us, and he envisions the digital realm and ecosystem formed by these entities. In this digital ecosystem, he creates digital life forms that exist in his imagination and uses them to narrate stories from the human world.

마리오 클링게만

Mario Klingemann

(b.1970)

독일

Germany

마리오 클링게만은 알고리즘과 인공지능을 활용하여 시스템을 창조하고 탐구하는 작가이다. 그는 특히 인간의 예술과 창의성에 대한 인식에 주목하며, 기계가 이러한 과정을 확장하거나 모방할 수 있는 방법을 연구하며 이를 작업에 투영하며, AI 예술, 신경망, 기계 학습 예술 분야의 선구자로 인정받고 있다. 그는 영국 도서관, 카디프 대학교, 뉴욕 공립 도서관 등 권위 있는 기관과 협력했으며, 구글 아츠 앤 컬처의 레지던스 아티스트로 활동한 바 있다. 그의 작품은 뉴욕 현대미술관(MoMA), 메트로폴리탄 미술관, 런던 사진가 갤러리, 독일 ZKM, 파리 풍피드 센터 등에서 전시에 참여하였다.



마리오 클링게만

Mario_Klingemann©_Mario_Klingemann_Courtesy_Onkaos

유니버설 에브리띵(UE)은 미디어 아티스트, 경험 디자이너, 퓨처 크리에이터로 구성된 아티스트 컬렉티브이다. 그들의 삶에 대한 긍정적 사고와 미래 지향적인 접근 방식은 모든 협업, 예술 작품 및 프로토타입 작업에도 큰 영감이 된다. 2004년부터 그들의 글로벌 네트워크를 통한 다양한 작업을 진행해 왔으며, 각 프로젝트가 진행될 때마다 작품에 맞는 맞춤형 팀을 구성해서 진행한다. 이러한 글로벌 작업 네트워크에는 60명 이상의 건축가, 엔지니어, 디자이너, 촬영 감독, 애니메이터, 음악가 및 개발자가 다양하게 소속되어 유연한 작업 구조를 이루어 진행하고 있다. 그들은 새로운 디스플레이 기술을 접목하여 캔버스로 사용하기도 하며, 디자인, 건축, 자연과 아울러 전반적인 디지털 삶에 대한 예술적이고 유쾌한 접근 방식을 가지고 있으며, 이러한 경험은 영화 CGI, 물리적 시뮬레이션 및 실시간 생성 디자인을 위한 다양한 파격적 시도로 구현되기도 한다. 이를 통해 새로운 형태의 무빙 이미지와 상호작용 형태, 그리고 다양한 몰입형 공간을 창조한다.



유니버설 에브리띵, *{Transfiguration}*, 2024. 작가 제공.
Universal Everything, *Transfiguration*, 2024. Courtesy of the artist.

조현서는 기술과 공간을 기반으로 활동하는 아티스트이자 설치미술가로, 디지털 환경에서 개인 정체성과 시스템 간의 관계를 탐구한다. 작가는 이러한 관계를 AI, 가상 환경, 물리 엔진 등을 활용하여 시뮬레이션하고, 이를 설치미술, 페인팅, 조각, 제품, 브랜드, 책 등 다양한 매체로 확장한다. 시스템을 관찰함과 동시에 이를 도구화하여 통제할 수 있는 주체성에 대한 실험을 전개한다. 이러한 작업은 뇌과학자, 오디오 비주얼 아티스트, 음악가, 건축가, 프로그래머 등 다양한 분야의 전문가와 협업하는 다학제적 프로젝트로 시도되고 있다.

As an installation artist working with technology and space, she explores the relationship between personal identity and systems within digital environments. She simulates these relationships using AI, virtual environments, and physical engines, extending them into various media such as installation art, painting, sculpture, products, branding, and books. She experiments with observing and utilizing systems to exert agency and control. Her work is conducted as interdisciplinary projects, collaborating with experts from diverse fields including neuroscientists, audio-visual artists, musicians, architects, and programmers.



한윤정**Han Yoon Chung**

(b.1983)

한국

Republic of Korea

한윤정은 인터랙티브 미디어 아티스트이자, 인터랙션 디자이너, 연구자, 그리고 교육자이다. 미국 캘리포니아의 샌프란시스코와 서울을 중심으로 활동하고 있으며, 데이터 속에서 읽어낼 수 있는 다양한 사회적, 문화적, 그리고 환경적 이야기를 뉴미디어 테크놀로지 기술을 이용하여 새로운 형식으로 시각화 및 청각화된 아트 및 디자인 작업을 이어가고 있다. 이러한 작업들은 국내외 주요 아트, 디자인, 미디어 아트 페스티벌에서 꾸준히 발표되고 있으며, 생체학 데이터 시각화 및 음향화, 생성 예술, 환경 데이터 시각화, 오디오비주얼 인터페이스 디자인을 포함한 다양한 미디엄 기반 인터랙티브 2D/3D 오디오비주얼 아트 설치 작품을 활발히 선보이고 있다.



Han Yoon Chung is an interactive media artist, interaction designer, researcher, and educator. Based primarily in the San Francisco Bay Area and Seoul, she creates art and design that visualize and sonify diverse social, cultural, and environmental narratives found within data using new media technologies. Her work has been presented at major art, design, and media art festivals both domestically and internationally. Her key projects involve biometrics data visualization and sonification, generative art, environmental data visualization, and audiovisual interface design, employing various mediums to create interactive 2D/3D audiovisual art installations.

옥승철**OK Seungcheol**

(b.1988)

한국

Republic of Korea

옥승철에게 회화는 개념화된 이미지의 최초 출력물이다. 그가 작업을 시작하는 공간은 컴퓨터 프로그램 내부의 벡터 좌표이며, 그가 흥미롭게 지켜보는 이미지는 만화, 영화, 게임 등 화면의 내부에서 변주되고 복제된 디지털 이미지다. 원본의 존재를 느끼지 못할 정도로 복제되고 열화된 디지털 이미지는 캐릭터의 얼굴이라는 구상화의 틀 안에서 합성되고 재해석된다. 그에게 회화란 복구해야 할 전통이나 과거가 아니라 전시 기획과 공간에 맞추어 크기와 목적을 달리한 굿즈, 또는 3차원 오브젝트로 전환 가능한 시작점으로서의 원화다. 옥승철은キャンバス와 물감이라는 기성양식으로 자신이 제어할 수 있는 절대적 좌표를 출력하고 있다.

For Ok Seungcheol, painting is the primary output of conceptualized images. The space in which he begins his work is the vector coordinates within computer programs, and the images he observes with interest are digital images that are varied and replicated within screens of cartoons, movies, and games. Digital images, so replicated and deteriorated that the original presence is almost imperceptible, are synthesized and reinterpreted within the framework of representational images like character faces. To him, painting is not a traditional or historical artifact to be restored, but rather an original work that serves as a starting point, adaptable into various forms such as merchandise or three-dimensional objects, tailored to exhibition planning and space. He outputs absolute coordinates that he can control using the conventional mediums of canvas and paint.



패트릭 트레셋
Patrick Tresset

(b.1967)
프랑스
France

패트릭 트레셋은 브뤼셀(벨기에)에서 활동하는 프랑스 출신의 현대예술가이다. 퍼포먼스 설치작품, 드로잉, 회화, 디지털 작업 등으로 널리 알려져 있으며, 컴퓨터 시스템, 인공지능, 로봇 공학, 전통 매체를 통해 인간의 존재와 경험을 탐구하는 작업에 주력한다. 그의 가장 유명한 설치작품인 <휴먼 스터디 #1>(2011-2024)은 6부작 퍼포먼스 설치 시리즈의 일환으로, 백 회 이상 전시되었으며 5만 개가 넘는 드로잉을 만들어냈다. 이 작품은 트레셋의 박사 과정 동안 시작된 이후 계속 발전시켜 왔으며, 작업의 핵심이라고 할 수 있는 로봇 기술은 그의 예술적 작업에서 가장 중요한 요소로 꾸준히 활용되고 있다.



Patrick Tresset is a contemporary French artist based in Brussels. Renowned for his performative installations, drawings, paintings, and digital works, he explores the representation of human presence and experience through the lens of computational systems, AI, robotics, and traditional media. His most recognized installation, the award-winning *Human Study #1* (2011-2024)-part of a six-series performative installation-has been exhibited over a hundred times, resulting in more than fifty thousand drawings. Continuously evolving since its inception during Tresset's doctoral studies, the robotic agent at the core of the Human Studies remains an important element of his artistic practice.

빌 비올라
Bill Viola

(1951-2024)
미국
U.S.A.

빌 비올라는 오늘날 세계적으로 가장 저명한 예술가 중 한 명으로 인정받고 있는 비디오 아티스트이다. 그는 비디오를 현대미술의 중요한 형태로 확립하는데 핵심적인 역할을 했으며, 이로 인해 비디오 아트의 기술, 내용, 역사적 범위가 크게 확장되었다. 40년 동안 비디오테이프 작품, 건축적 공간 기반 비디오 설치작품, 음향 환경, 전자 음악 퍼포먼스, 평면 비디오 작품, 그리고 텔레비전 방송용 작품을 제작해왔다. <The Night Journey>(2007-2018)는 빌 비올라와 USC 게임 혁신 연구소의 디자이너들이 협업하여 제작한 최초의 실험적 아트 게임 작품 중 하나로, 게임과 비디오 기법을 결합하여 개인의 깨달음에 대한 보편적인 이야기를 전달한다. 이 게임은 어두운 그림자가 드리운 신비로운 풍경에서 진행된다. 특정한 경로를 따라가거나 단일 목표를 성취할 필요는 없지만, 플레이어의 행동은 자신과 세계에 반영되어 둘 다 변형되고 변화하게 된다. 플레이어는 스스로 시간을 늦추고 숲의 어둠을 막을 수 있다. 만약 그렇지 못하더라도 또 다른 기회가 생성되며, 내려앉은 어둠은 미래의 여정으로 이끄는 꿈을 가져다준다.

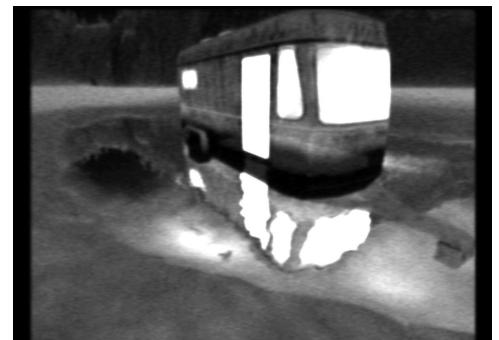
빌 비올라(Bill Viola)를 추모하며(1951 - 2024)



빌비올라
Bill Viola
(Photo: Kira Perov © Bill Viola Studio)

Bill Viola is internationally recognized as one of today's leading artists. He has been instrumental in the establishment of video as a vital form of contemporary art, and in so doing has helped to greatly expand its scope in terms of technology, content, and historical reach. For 40 years he has created videotapes, architectural video installations, sound environments, electronic music performances, flat panel video pieces, and works for television broadcast. *The Night Journey* (2007-2018) is a collaboration between renowned media artist Bill Viola and designers at the USC Game Innovation Lab, which uses both game and video techniques to tell the universal story of an individual's journey towards enlightenment. The game takes place in a mysterious landscape on which darkness is falling. There is no one path to take, no single goal to achieve, but the player's actions will reflect on themselves and the world, transforming and changing them both. If they are able, they may slow down time itself and forestall the fall of darkness. If not, there is always another chance; the darkness will bring dreams that enlighten future journeys.

In Memory of Bill Viola (1951 - 2024)



The Night Journey (2007-2018), screenshot No.08: Ocean trailer
(Photo: Courtesy Bill Viola Studio and USC Game Innovation Lab)
© Bill Viola Studio and USC Game Innovation Lab

블라스트 씨어리

Blast Theory

(1991년 설립) (Founded in 1991)

영국

UK

블라스트 씨어리는 사회적이고 정치적인 질문을 탐구하기 위해 인터랙티브 아트 작업을 하는 아티스트 그룹이다. 이들의 작품은 관객을 중심에 두고 독특하고, 때로는 불안감을 주는 경험을 제공하여 새로운 시각을 제시하고 변화를 이끌어내는 작업에 주목한다. 매트 애덤스(Matt Adams), 주로우 파(Ju Row Farr), 닉 탄다바니치(Nick Tandavanitj) 세 명으로 구성된 블라스트 씨어리는 대중문화와 최신 기술을 활용해 공연, 게임, 영화, 앱, 설치 작품 등 다양한 활동을 선보이고 있다.

Blast Theory make interactive art to explore social and political questions. The group's work places the public at the centre of unusual and sometimes unsettling experiences, to create new perspectives and open up the possibility of change. Led by Matt Adams, Ju Row Farr and Nick Tandavanitj, the group draw on popular culture and new technologies to make performances, games, films, apps and installations.



블라스트 씨어리

Blast Theory (Photo: Andrew Testa for the New York Times)



블라스트 씨어리,〈위 컷 쓰루 더스트〉, 2023. 작가 제공.

Blast Theory, *We Cut Through Dust*, 2023. Courtesy of the artist,
Photo: Andrew Testa.

디케이 권

Deekay Kwon

(b.1989)

한국, 미국

Republic of Korea, U.S.A.

디케이는 복고풍 게임에서 영감을 받아 단순함과 역동성을 독특하게 혼합한 스타일로 인정받는 애니메이터이자 디지털 아티스트다. 구글과 애플 같은 유명 기업에서 모션 디자이너로 10년간 경력을 쌓은 그는 전업 예술가로 전향하여 순수 미술의 세계에 뛰어들었고, 자신의 디지털 아트를 통해 서사를 전달하는 데 전념하고 있다. 디케이의 작품은 “예술은 모두를 위한 것”이라는 그의 예술 철학을 반영하며, 모든 연령층이 공감할 수 있는 이야기를 전하기 위해 끊임없이 자신만의 예술을 창작하고 있다.

DeeKay is an animator and digital artist recognized for his distinctive style, which blends simplicity and dynamism while drawing inspiration from retro games. With a 10-year background as a motion designer at renowned companies like Google and Apple, he took the leap into becoming a full-time artist, embracing the world of fine art and dedicating himself to creating his own digital art to convey narratives. DeeKay's works embody his artistic philosophy that “Art is for everyone” and he consistently creates his own art to tell stories that can resonate with people of all ages.



게빈 샤피로

Gavin Shapiro

(b.1989)

미국

U.S.A.

게빈 샤피로는 장난스럽고 개념적인 애니메이션 3D 루핑 비디오로 유명한 디지털 아티스트다. 샤피로의 작품은 극도로 정밀한 기술적 접근과 가벼운 주제를 극적 대비의 시각적 효과를 통해 만들어내며, 끝없이 반복되는 기하학적 환경 속에서 춤추거나 배회하는 새들로 가득 차 있다. 그의 예술은 관객들에게 미소를 선사함은 물론, 디지털 매체가 가질 수 있는 스토리텔링 도구로서의 새롭고 무한한 가능성의 모험도 함께 선사한다.

Gavin Shapiro is a digital artist known for his playful and conceptual animated 3D looping videos. Shapiro's work is characterized by a juxtaposition of hyper-serious technical precision and lighthearted subject matter, primarily set in infinitely repeating geometric environments populated by dancing or wandering birds. His art aims to make viewers smile and explores the potential of digital mediums as a storytelling tool.



이 전시 브로셔에 수록된 글과 이미지의 저작권은 부산현대미술관, 저자, 작가 및 저작권 소유자에게 있습니다.
저작물의 무단 전재, 복제, 번역, 송신을 금하며 이를 사용하려면 저작권자의 동의가 필요합니다.

The text and images in this exhibition brochure are copyrighted by the Busan Museum of Contemporary Art, the authors, the artists, and other copyright holders. Unauthorized reproduction, adaptation, distribution, or transmission is prohibited. Permission from the copyright holders is required for any use.

관람시간

화요일…일요일

10:00…18:00

휴관

1월 1일

매주 월요일 (월요일이 공휴일인 경우, 다음날을 휴관일로 합니다.)

무료관람

opening hours

Tuesday…Sunday

10:00…18:00

closed days

January 1st

every Monday (if Monday is a public holiday,
the museum will be closed the following day.)

free admission



부산현대미술관
busan museum of
contemporary art

49300 부산광역시 사하구 낙동남로 1191
1191, Nakdongnam-ro, Saha-gu,
Busan, 49300, Republic of Korea

+82 051-220-7400-1 (tel)
+82 051-220-7339 (fax)